

O DESIGN INCLUSIVO NO PROJETO DE PRODUTOS DE MODA: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA

The inclusive design on fashion product project: an educational practice

LIVIA MARSARI PEREIRA,
RAQUEL RABELO ANDRADE,
TAMISSA JULIANA BARRETO BERTON

Resumo

O desenvolvimento de produtos de moda sob a perspectiva do design inclusivo constitui uma abordagem que busca conceber um vestuário que satisfaça as necessidades de vários perfis de usuários, considerando suas capacidades e limitações. Assim sendo, o processo projetual, desde o princípio, deve ser conduzido levando-se em conta as características técnicas que podem desencadear dificuldades no uso do produto ou até a exclusão de usuários. Como forma de alcançar soluções projetuais para públicos com limitações ou necessidades específicas, discentes e profissionais precisam ser estimulados a desenvolver uma consciência social. Desta forma, o estudo apresentado nesse artigo tem como objetivo difundir um método didático que busca promover o desenvolvimento de produtos de moda com foco nos princípios do design inclusivo. Como resultados são apresentados peças concebidas a partir dessa proposta, além de indicações que tornam o vestuário inclusivo.

Palavras-chave

Design inclusivo; Produto de moda; Método didático; Metodologia projetual.

Abstract

The development of fashion products from the perspective of inclusive design is an approach that seeks to conceive a garment that satisfy the needs of multiple user profiles, considering their capabilities and limitations. Thus, the design process, from the very start, should be conducted taking into account the technical features that can trigger difficulties in the use of the product or even the exclusion of users. In order to achieve design solutions for groups with specific needs or limitations, students and professionals must be encouraged to develop a social conscience. Thus, the study presented in this paper aims to spread a didactic method that seeks to promote the development of fashion products focused on the principles of inclusive design. As a result, garments designed from this proposal are presented, as well as indications that make the clothing inclusive.

Keywords

Inclusive design; Fashion product; Didactic method; Projetual methodology.

INTRODUÇÃO

Existem várias iniciativas no sentido de adaptar locais e produtos diversos a pessoas portadoras de deficiências ou limitações. Estas ações se justificam pela latente necessidade de uma parcela da sociedade, uma vez que dados do censo demográfico de 2010 apontam que mais de 45 milhões de brasileiros possuem ao menos um tipo de deficiência, o que totaliza, aproximadamente, 24% da população (IBGE, 2012).

O número de projetos concebidos nesse sentido ainda não é o ideal, porém, estas iniciativas são bastante numerosas se comparadas às que visam adaptar e comercializar peças de vestuário para usuários com qualquer tipo de limitação, o que é bastante incoerente e alarmante, pois tal classe de produtos é uma das mais presentes na vida do homem.

Não obstante, no âmbito dos artigos da indumentária, enquanto determinados nichos de mercado apresentam-se altamente saturados devido à grande concorrência pelo atendimento de um mesmo público, alguns grupos de usuários nem sequer encontram peças de vestuário que satisfaçam suas necessidades mais básicas. Ao se referir à problemática dos trajés destinados, especificamente à cadeirantes, Maffei e Menezes (2012, p. 2621) afirmam que:

Observando o estado da arte do design de moda seria esperado dizer que seus produtos estão de acordo com as expectativas dos consumidores. Porém, ao averiguar a veracidade dessa afirmação junto às pessoas com algumas diferenças biomecânicas e antropométricas, mais especificamente deficiências físicas, os dados são extremamente opostos.

A partir deste cenário e tendo em vista a reversão do mesmo, desponta o que se denomina moda inclusiva, cujo escopo é a democratização da vestimenta e o incentivo à inclusão social de grupos constatados como marginalizados, no que diz respeito à indumentária. Esta delimitação atende, de forma particular e aplicada aos produtos da indumentária, aos preceitos do design inclusivo, que engloba artigos em geral e pode ser definido como a atividade de “criação de produtos para um público com características limitadoras, que necessita de equipamentos que atenuem limitações e permitam maximizar a sua integração nas atividades diárias” (CRUZ, 2010, p.5).

De acordo com Maffei e Menezes (2012), para o desenvolvimento satisfatório de produtos destinados a essa categoria, é imprescindível que o designer possua sensibilidade cultural, atitude crítica e uma aprofundada percepção dos diferentes modos de vivência humana. Já para Alvarenga (2006, p.15), ao se “incluir pessoas com deficiência na utilização de produtos exige-se dos profissionais novos posicionamentos no processo de desenvolvimento de produtos através da criatividade e novas práticas de projeto”.

Considera-se que essas características ou novos posicionamentos devam ser lapidados e estimulados ao longo de todo o processo de formação do profissional de design, com o objetivo de se educar designers com forte atitude empática e com consciência social.

Essa iniciativa se justifica quando se avalia a relevância das implicações positivas decorrentes da participação de determinados usuários em experiências do vestuário, conforme afirma Peclat (apud WOLTZ e CARVALHO, 2008, p.7):

Cada esforço para encontrar soluções para os problemas de vestuário encarados pelas pessoas com deficiência pode dar-lhes a oportunidade de aproveitar o processo de escolha de suas próprias roupas. Isso pode também dar-lhes confiança, restaurar sua dignidade e fazer com que sintam-se realmente parte da comunidade.

Assim, esta investigação tem por escopo a descrição de um método didático aplicado as discentes de um curso superior de Design de Moda, cujo objetivo foi estimular o desenvolvimento de produtos com base nos princípios da moda inclusiva. Esta atividade buscou despertar nos alunos as características mencionadas anteriormente, além da conscientização do impacto dos produtos na vida dos usuários. Sob esse direcionamento, este artigo se inicia com uma revisão bibliográfica sobre o desenvolvimento de produtos de moda com base no design inclusivo, seguida do relato da atividade prática e dos resultados obtidos.

REFERENCIAL TEÓRICO

Desenvolvimento de produtos de moda no âmbito do design inclusivo

O vestuário como resultado de um processo de design, aliado ao emprego de conteúdo de moda é denominado produto de moda. Rech (2002, p. 37) define-o como aquele que associa “propriedades de criação (design e tendências de moda), qualidade (conceitual e física), vestibilidade, aparência (apresentação) e preço a partir das vontades e anseios do segmento de mercado ao qual o produto se destina.” Assim, tem como resultado a satisfação das necessidades e das expectativas do consumidor.

O processo projetual de design de moda deve, portanto, conciliar as propriedades materiais e tecnológicas adequadas, do ponto de vista do grupo social em questão, de modo a agregar valores estilísticos, por meio do estudo da produção e consumo e dos valores de concorrência dos bens produzidos. Este método busca desenvolver produtos que produzam experiências significativas nos corpos, assim, em tecidos e roupas, são trabalhadas formas, silhuetas e texturas que produzem experiências sensoriais e, por sua vez, criam percepções diversas nos usuários.

Uma das maiores particularidades, no âmbito do design de moda, é a produção de artigos em forma de coleção, conceituada por Renfrew e Renfrew (2010) como um conjunto de roupas, acessórios ou produtos concebidos e fabricados para a venda, inspirados em uma tendência, tema ou referência de design, de modo a refletir as influências culturais e sociais para uma temporada.

Como há diversas variáveis a serem apreciadas ao longo do processo de concepção de coleções, indica-se o uso de metodologias específicas para o desenvolvimento de produtos de moda, uma vez que, ao se comparar artigos produzidos com base em métodos empíricos, com os obtidos por meio de processos projetuais de design, estes últimos apresentam um melhor desempenho (RECH, 2002).

Uma das metodologias mais difundidas para o desenvolvimento de produtos de moda é a concebida por Montemezzo (2003), que elaborou uma sequência projetual direcionada especificamente ao âmbito acadêmico e baseada nas seguintes etapas (Quadro1):

Etapas	Ações
Planejamento	Percepção do mercado e descoberta de oportunidades
	Análises / expectativas e histórico comercial da empresa
	Idéias para produtos/ Identificação do problema de design
	Definição de estratégias de marketing, desenvolvimento, produção, distribuição e vendas
Especificação do projeto	Análise e definição do problema de design (diretrizes)
	Síntese do universo do consumidor (físico e psicológico)
	Pesquisa de conteúdo de moda (tendências)
	Delimitação do projeto (objetivos)
Delimitação conceitual	Geração de conceitos e definição do conceito gerador
	Definição de princípios funcionais e de estilo
Geração de alternativas	Geração de alternativas de solução do problema (esboços/desenhos, estudos de modelos)
	Definições de configuração, materiais e tecnologias
Avaliação e Elaboração	Seleção da(s) melhor (es) alternativa(s)
	Detalhamento de configuração (desenho técnico)
	Desenvolvimento de ficha técnica, modelagem e protótipo
	Testes ergonômicos e de usabilidade
	Correções/adequações
Realização	Avaliações técnicas e comerciais apuradas
	Correções/adequações
	Gradação da modelagem
	Confecção de ficha técnica definitiva e peça piloto (aprovação técnica e comercial do(s) produto(s))
	Aquisição de matéria prima e aviamentos
	Orientação dos setores de produção e vendas
	Definição de embalagens e material de divulgação
	Produção
	Lançamento do(s) produto(s)

Quadro 1 - Desenvolvimento de produtos de moda/vestuário
Fonte: Montemezzo (2003)

Montemezzo (2003) salienta que sua metodologia consiste em uma situação possível no processo de desenvolvimento de produtos do vestuário. Contudo, observa-se que a mesma deve ser adaptada, considerando-se as especificidades de cada empresa e de cada produto, além da circunstância ou objetivo de concepção. Este é o caso dos artigos de vestuário produzidos com base nos preceitos do design inclusivo ou da moda inclusiva.

Nesse sentido, Alvarenga (2006, p.1) explica que “o projeto inclusivo não deve ser entendido como uma atividade separada que será aplicada no final do processo. O desenvolvimento de um produto inclusivo deve ser planejado desde o início, passando por todas as fases do processo de projeto”.

Para a aplicação dos conceitos do design inclusivo no âmbito da concepção de artigos de moda, buscou-se a ergonomia como um dos fatores para o desenvolvimento do produto, pois se acredita que tais princípios podem, certamente, colaborar com o design inclusivo, auxiliando a destinar produtos satisfatórios aos usuários. De acordo com Martins (2008, p.319), “a ergonomia leva em conta o ser humano, suas habilidades, capacidades, limitações e suas características físicas, fisiológicas, psicológicas, cognitivas, sociais e culturais”.

Como há uma enorme diversidade de pessoas com capacidades, características e limitações diferentes, Alvarenga (2006, p.5) questiona a possibilidade de se elaborar um produto que atenda a todos. De acordo com o autor, é improvável que uma simples solução seja acessível a muitos usuários, uma vez que “existem pessoas com deficiências mentais, visuais, auditivas, físicas e também a combinação de algumas delas ou todas”.

Dessa forma, as diversas limitações que podem ser apresentadas pelos usuários despertam uma preocupação: a dificuldade elevada para atender a tão grande número de especificidades. Entretanto, é plausível buscar elementos que possam ser adaptados em um único produto.

O produto de moda é um artefato com grande influência no cotidiano das pessoas, portanto, sua concepção deve considerar alguns quesitos para que possa atendê-las satisfatoriamente em relação ao conforto, sem a necessidade de adaptações. O vestuário deve proporcionar aos usuários facilidade de manejo no que diz respeito ao vestir/desvestir e aos dispositivos de abertura/fechamento, além de bom caimento e mobilidade. Assim, há, na atualidade, uma grande preocupação em capacitar profissionais para a elaboração de um vestuário inclusivo.

Com o intuito de incentivar jovens designers a observarem e criarem soluções que facilitem o cotidiano de usuários com limitações, foi criado, em 2009, o Concurso Moda Inclusiva, que é realizado pela Secretaria de Estado dos Direitos da Pessoa com Deficiência. O projeto objetiva, ainda, estimular

não só alunos como também profissionais da área a se engajarem no segmento da moda inclusiva:

A par de trabalhar a autoestima das pessoas com deficiência é de grande importância a autonomia que as pessoas adquirem quando encontram roupas onde conseguem se vestir sozinhas, com soluções que facilitem o seu dia a dia, como modelagens diferenciadas. Por exemplo, para uma pessoa com deficiência visual comprar uma peça onde existe uma etiqueta em Braille com todas as informações que ela precisa saber e com detalhes como, por exemplo, bordado em Braille é uma conquista (PEREIRA, AULER e SANCHES, 2014, www.modainclusiva.sedpcd.sp.gov.br).

Segundo a organização do projeto, esta forma de concurso nunca havia sido realizada no Brasil, além de ser inédita em âmbito internacional. Já no campo acadêmico, o interesse por desenvolver estudos nessa área também é recente, e investigações como as de Woltz (2007), Grave (2010) e Maffei (2010) são algumas das que abordam esse contexto.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo caracteriza-se como pesquisa descritiva, que, segundo Sampieri, Collado e Lucio (2006, p.100), “consiste em descrever situações, acontecimentos e feitos.” O estudo buscou expor o processo adotado para o desenvolvimento de uma prática didática de cunho inclusivo. A atividade foi desenvolvida na disciplina Pesquisa e Criação I, que está inserida no terceiro período do Curso superior de tecnologia em Design de Moda da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR. O projeto foi realizado em 2013, com duração de 32 horas/aula e foi desenvolvido em uma turma composta por 32 alunos.

O procedimento desse exercício organizou-se segundo quatro passos principais:

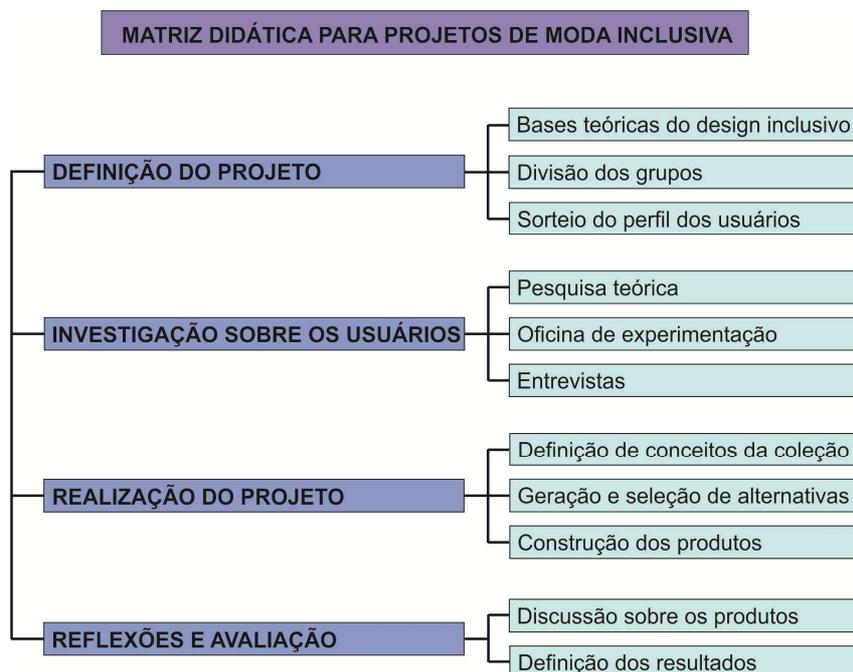
- o primeiro consistiu em sua definição e compreendeu a divisão da turma em grupos e o sorteio dos perfis de usuários que serviriam de referência para o desenvolvimento dos produtos;
- no segundo, foram desenvolvidas investigações sobre os usuários, incluindo pesquisa teórica, oficina de experimentação e entrevistas;
- o terceiro compreendeu a execução do projeto de produtos de moda com cunho inclusivo, no qual foram geradas alternativas a partir da

metodologia de desenvolvimento de produtos de moda (adaptado de Montemezzo, 2003);

- já a quarta e última etapa constituiu a finalização do projeto, com a apresentação dos produtos confeccionados e, conseqüentemente, o levantamento dos resultados alcançados e das dificuldades encontradas por cada grupo.

RESULTADOS

A prática do design, seja qual for sua especialidade, embute etapas sucessivas de um processo cuja finalidade é desenvolver produtos com características que atendam as necessidades dos usuários. Por este motivo, é fundamental o uso de métodos sistemáticos. A trajetória das ações de um projeto em design sofre algumas alterações conforme o produto a ser desenvolvido. Assim, esta modalidade de ação pedagógica, que visa ao desenvolvimento de produtos de moda com parâmetros do design inclusivo, pode ser resumida pelo Quadro2:



Quadro 2 – Matriz Didática
Fonte: Própria (2013)

Para que os objetivos da disciplina pudessem ser integralmente contemplados, o desenvolvimento do projeto teve como propósito a criação de produtos acessíveis, que pudessem ser utilizados com eficácia, segurança e conforto, de modo a permitir maior autonomia, independente das capacidades dos usuários.

Sob este direcionamento, as atividades da disciplina iniciaram-se com uma pesquisa bibliográfica, fundamentada em autores que apresentam as bases teóricas para a contextualização dos fundamentos do design inclusivo, tais como: Alvarenga (2006), Cruz (2010) e Falcato e Bispo (2006). Além das bases teóricas citadas, exemplos de projetos e estudos de caso foram utilizados para apresentar aos alunos, possibilidades construtivas de projetos em design inclusivo.

Para dar início à execução do projeto, a turma foi dividida em grupos e os perfis de usuários foram sorteados. As patologias estudadas foram: deficiência visual, artrite reumatoide nas mãos, *parkinson* e paraplegia.

A segunda etapa teve início com o desenvolvimento de uma pesquisa teórica sobre a patologia sorteada, para que os alunos pudessem verificar suas características e limitações. Esta investigação serviu como base para o passo seguinte, que compreendeu uma oficina de experimentação, quando cada grupo desenvolveu simulações das dificuldades encontradas pelos usuários no ato de vestir e desvestir suas roupas.

Cada grupo ficou responsável por produzir acessórios para que pudessem representar e vivenciar, mesmo que parcialmente, o que as pessoas com alguma limitação enfrentam, no cotidiano, em relação ao vestuário. Foram utilizadas vendas, tipóias, luvas grossas, entre outros acessórios que os próprios grupos adaptaram. A experiência de realizar os prováveis movimentos que um usuário com alguma restrição desempenha em suas atividades diárias promoveu a sensibilização dos alunos para essa realidade. Esta aproximação despertou a percepção para as reais necessidades em um produto, fator esse que se tornou relevante para o êxito da inclusão.

Com base nas informações coletadas nas etapas anteriores, os grupos elaboraram protocolos para a realização de entrevistas com os usuários. Cada grupo definiu seu processo de abordagem; alguns optaram por questionários *on-line*, outros por visitas a centros de tratamento e associações, e demais por

conversas com pessoas já previamente conhecidas. Esta coleta de informações possibilitou que os alunos levantassem não só as reais dificuldades de usabilidade de produtos de vestuário e os desejos dos usuários em relação aos mesmos.

A terceira fase do projeto compreendeu a criação de peças conforme as indicações do desenvolvimento de produtos de moda. Assim, foram realizadas pesquisas de conteúdo de moda, definição de conceito gerador, pranchas visuais, definição dos princípios funcionais e de estilo e geração de alternativas. Esta etapa pode ser acompanhada na Figura 1.

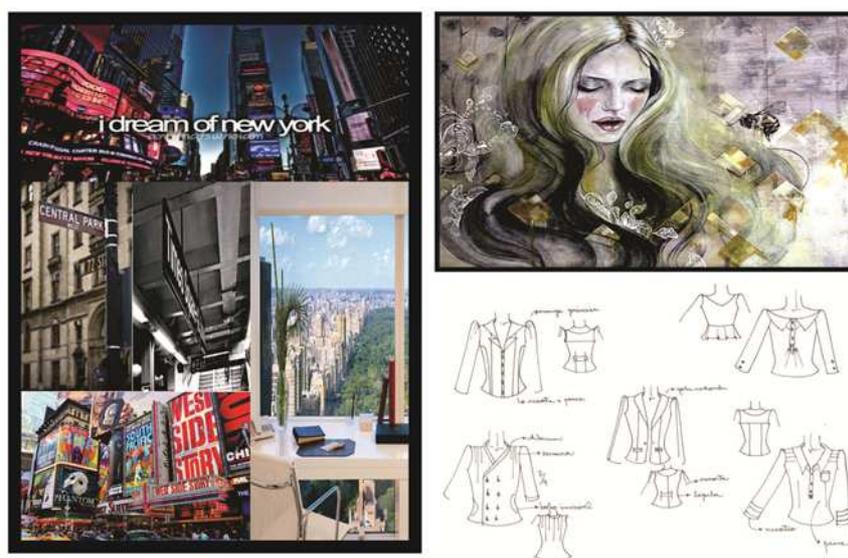


Figura 1: Registro do processo de desenvolvimento dos produtos.
Fonte: própria (2013)

A partir da imersão em relação ao perfil do usuário, à usabilidade e ao conceito da coleção, os grupos começaram a avaliar os produtos gerados e fizeram a escolha de uma composição de peças para ser confeccionada. Para tanto, foram executadas outras etapas relativas ao processo de desenvolvimento do produto de moda, tais como ficha técnica, modelagem, risco, corte, costura, entre outras. Na Figura 2, pode-se observar os resultados obtidos por alguns grupos.



Figura 2: Registro dos resultados dos projetos de alguns grupos.
Fonte: própria (2013)

O primeiro projeto, sobretudo e calça *legging*, teve como intuito a inclusão de pessoas com deficiência visual. Para tanto, o grupo efetuou adaptações com texturas, trabalhando tecidos que se diferenciam pelo tato, de modo a auxiliar a identificação das aberturas da peça, o que contribui para a autonomia dos usuários.

O segundo projeto, calça *jeans* e camiseta manga longa, direcionava-se a usuários cadeirantes, logo, priorizou o desenvolvimento de peças que facilitam a vestibilidade. O grupo optou por um material maleável, um *denim* mais fino, com aberturas e recortes laterais. A calça foi projetada sem bolsos na parte traseira e com recortes laterais, em tecido confortável e flexível. A camiseta foi desenvolvida com uma modelagem adaptada, com a parte da frente mais curta que a das costas, de modo a proporcionar um caimento adequado, sem sobras de tecido.

O terceiro projeto, camisa sem manga e calça modelo *flare*, foi desenvolvido para usuários com *parkinson*. Para atingir tal escopo, foram estabelecidas propriedades que auxiliem na habilidade do usuário para vestir-se, como camisa com botões magnéticos, calça com velcro na abertura onde, comumente, está o zíper e o cinto com um fecho traseiro de encaixe, sendo a fivela frontal apenas para ajustar a peça à circunferência do corpo.

O quarto projeto, um vestido de manga longa, foi produzido para usuários com artrite reumatoide nas mãos. Nesta peça, foram adaptados atributos, como: mangas amplas com punhos flexíveis (sem necessidade de abotoar); elástico para marcar a cintura, de modo a ajustar o vestido ao corpo sem a necessidade de uso dos botões frontais; e gola com abertura de decote amplo, o que facilita o processo de vestir-se.

Ainda nessa etapa, depois de todos os projetos apresentados, foi realizada uma discussão sobre todas as propostas desenvolvidas nas peças com o objetivo de facilitar o uso dos mais diversos perfis de usuários. Diante de tal reflexão, alguns pontos foram salientados e podem ser acompanhados nas seguintes indicações:

Os alunos acreditam que, em cada coleção de moda, devem ser disponibilizadas algumas peças que possibilitem o uso por parte dos mais diferentes tipos de usuários. Para tanto, as seguintes características podem ser incorporadas às peças:

- Calças, bermudas ou shorts sem bolsos ou aplicações traseiras;
- Camisas ou blusas com abertura de botões magnéticos ou similares;
- Golas amplas ou com aberturas que auxiliem o vestir pela cabeça;
- Ajustes das roupas facilitado pelo uso de elásticos ou similares;
- Cós e punhos com ajustes de fácil manejo;
- Uso de diferentes texturas;
- Zíperes com puxadores ergonômicos (tamanho maior) ou substituição por velcro ou similar;
- Uso de aviamentos, tecidos ou aplicações que chamem a atenção para aberturas e características funcionais da peça;
- Matéria-prima, modelagem, aviamentos e acabamentos que não provoquem desconforto ou ferimentos.

DISCUSSÃO

O trajeto percorrido pelos discentes, no ciclo de definição do projeto, permitiu não somente o contato com a natureza social do design, como também, o entendimento da amplitude que os objetos podem alcançar e, assim, afetar a vida dos usuários. Tomar consciência de que os produtos

devem ser passíveis de utilização pelos mais diferentes perfis de usuários e conhecer os preceitos do design inclusivo são requisitos que incentivam os alunos a executar projetos de moda com base na diversidade.

Na fase que compreendeu a utilização de ferramentas para a investigação dos hábitos, desejos e necessidades dos usuários, os discentes puderam explorar, de forma mais profunda, as diversas dificuldades encontradas no uso de produtos de moda. A oficina de experimentação e a possibilidade de contato direto, por meio de entrevistas, fizeram com que os estudantes se afastassem de sua própria realidade e se encontrassem frente às necessidades do outro, o que os levou a desenvolver um olhar mais empático e, conseqüentemente, a compreender a relação desses usuários com o vestuário. Entende-se que essa oficina foi reveladora para os discentes, o que colaborou para o bom andamento do projeto. Além das técnicas adotadas, outras formas de coleta de informação sobre os usuários podem ser utilizadas, tais como: observação, conversas com especialistas, como médicos e fisioterapeutas, entre outros.

No desenvolvimento da terceira etapa, os conteúdos do processo de concepção de produtos de moda foram aliados às diretrizes do design inclusivo. Todas as informações adquiridas até então foram transformadas em soluções, ou seja, materializadas nas peças de vestuário desenvolvidas. Esse processo é comum para os alunos de moda e pode ser desenvolvido em parceria com outras disciplinas, como: desenvolvimento de produto, modelagem, prototipia, entre outras.

Os conhecimentos de ergonomia e sua devida aplicação foram essenciais nessa etapa de criação, uma vez que os discentes se empenharam em conceber produtos de fácil vestibilidade e com propriedades de conforto, de modo a atender as necessidades específicas de cada usuário.

A finalização do projeto, que ocorreu na quarta etapa, envolveu o momento de apresentação dos produtos desenvolvidos e a discussão das soluções encontradas. Neste momento, as mais variadas possibilidades para a construção de vestuários inclusivos foram apontadas e debatidas. Assim, os múltiplos perfis de usuários estudados serviram como suporte para a construção do conceito de design inclusivo pelos alunos. Houve, então, a compreensão de que são diversas as características que devem ser levadas

em consideração durante um projeto de produto de moda, pois só assim este pode garantir sua adequação para indivíduos que, eventualmente, encontram mais dificuldade em sua utilização, assegurando-se, desta forma, uma moda inclusiva.

Os resultados atingidos com a atividade proposta são considerados positivos, pois demonstraram uma evolução na visão sistêmica do estudante, em sua capacidade de projetar com base na inclusão e, ainda, em sua habilidade de administrar o planejamento, a ordenação e a concepção de uma coleção de moda. Ressalta-se que nem todos os grupos executaram a atividade tal como foi proposta, já que, na turma, existiam níveis diferentes de interesse e de dedicação ao projeto.

Diante de uma avaliação, compreende-se que existe a necessidade de alguns ajustes nos trabalhos desenvolvidos, porém, em sua essência, os resultados apresentados demonstraram-se adequados ao propósito de formar um profissional consciente das suas funções sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que existe a necessidade de evoluções constantes nas esferas acadêmicas, principalmente quando se trata da prática da inclusão no âmbito do desenvolvimento de produtos. Assim, este estudo teve como objetivo descrever um método que fora empregado para despertar, nos alunos de cursos superiores de Design de Moda, a consciência da importância em projetar produtos de vestuário que sejam passíveis de uso por diferentes usuários, considerando-se suas limitações e necessidades.

A atividade desenvolvida com os discentes revelou criações e construções interessantes do ponto de vista didático. Desta forma, as reflexões que compõem este artigo se colocam como estímulo para que outros docentes adotem atividades nesse sentido e, ainda, como ponto de partida para futuras investigações do processo de ensino de projetos com vistas à inclusão.

REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, F. B. **Uma abordagem metodológica para o projeto de produtos inclusivos**. Campinas, 2006. Tese (Doutorado em Engenharia Mecânica) – Universidade Estadual de Campinas.
- CRUZ, V. C. D. S. **Design Inclusivo: Projecto e desenvolvimento de uma ajuda técnica numa perspectiva de design inclusivo**. Covilhã, 2010. Dissertação (Mestrado em Design Industrial Tecnológico) - Universidade da Beira Interior.
- FALCATO, J.; BISPO, R. **Experiências de ensino do design inclusivo em Portugal**. Centro português de Design, 2006.
- GRAVE, M. F. **Moda-vestuário e a ergonomia do hemiplégico**. São Paulo: Escrituras, 2010.
- IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Demográfico 2010**: Resultados gerais de amostra. Rio de Janeiro, 2012. 65 p. Disponível em: <www.ibge.gov.br>. Acesso em: 02 mar. 2014.
- MAFFEI, S. T. A. **O produto de Moda para o portador de deficiência física: análise de desconforto**. Dissertação (Mestrado)- Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2010.
- MAFFEI, S. T. A.; MENEZES, M. S. **Anteprojecto de moda: o vestuário sob a ótica do cadeirante**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE MODA E DESIGN, 1., 2012, Guimarães. **Proceedings...** Guimarães: Escola de Engenharia da Universidade do Minho, 2012. p. 2621 – 2628
- MARTINS, S. B. Ergonomia e moda: repensando a segunda pele. In: PIRES, D. B. (org). **Design de Moda: olhares diversos**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008. p. 319- 336.
- MEIRELLES, V. **Por que roupa é extensão do 'eu'**. 2004. Disponível em http://www2.uol.com.br/vyaestelar/mulher_atual_tendencias01.htm acesso em 15 fevereiro de 2014.
- MONTEMEZZO, Maria Celeste de Fátima Sanches. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. 2003. 97 f. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2003.
- PEREIRA, Ana Luiza do Amaral; AULER, Daniela; SANCHES, Gabriela M. **Projeto Moda Inclusiva**. 2014. Disponível em: <http://modainclusiva.sedpcd.sp.gov.br> acesso em 03 fevereiro de 2014.
- RECH, Sandra Regina. **Moda: por um fio de qualidade**. Florianópolis: UDESC, 2002.

RENFREW, Elinor; RENFREW, Colin. **Desenvolvendo uma coleção**. Bookmen: Porto Alegre, 2010.

SAMPIERI, Roberto Hernández; COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, Pilar Baptista. **Metodologia de Pesquisa**. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2006.

WOLTZ, Sílvia. **Vestuário inclusivo**: a adaptação do vestuário às pessoas portadoras de necessidades especiais motoras. Dissertação (Mestrado em Design e Marketing) – Universidade do Minho, Braga, 2007.

WOLTZ, Sílvia; CARVALHO, Miguel Ângelo Fernandes. **Vestuário inclusivo**: a adaptação do vestuário às pessoas com necessidades especiais. In: COLÓQUIO DE MODA, 4., 2008, Novo Hamburgo. **Anais...** . Novo Hamburgo: Feevale, 2008. p. 01 - 12.